

祝★だんじょん商店会
17周年記念

魔女としっぽとミニスカート


祝★だんじょん商店会
17周年記念
魔女としっぽ
とミニスカート

はじめに…だニャ!

『だんじょん商店会』17周年、
アーカイブス化から、4周年となりました。
これは、作者ふたりによる非公式の
ささやかな手作り本となります。

発売当初からこのゲームを遊んで、
好きでいてくださった皆様、新しく遊んでくれている皆様
『だん商』開発時の関係者の皆様。
そして、ご自身も『だん商』のファンという縁から
アーカイブス化実現までに尽力して下さった
G社のYさんに、あらためて感謝します。

2015年12月
佐々木亮
藤浪智之



猫娘チャチャとは

『だんじょん商店会』に登場する「お得意さま」のひとり、
“はらぺこ猫娘”こと「チャチャ」は、半猫半人の獣人の少女です。

ある日、主人公サララの店に訪れ、「大きな鍋」を欲しいとやってきたのが、
チャチャとの出会いでした。
彼女たち「獣人」は、半人半獣の生物で、街はずれの森に共同体をつくって、
暮らしていたのですが、そのリーダーの考えにより、動物のように、生の植物や、
生の肉を食べるのではなく、料理した食事を食べるようにしようとしているとの
こと。彼女は、サララの「魔女の大鍋」を売ってくれと最初言いますが、これは売る
わけにはいきません。サララは仕事を引き受け、同じぐらいの大きな鍋を手に入れ
ようと、街やダンジョンを探すことになります。(シナリオ『大鍋』より)

こうして、チャチャや、獣人たちと交流ができたサララ。
街の近くの森に住む「獣人グループ」が新たにお得意様となり、
チャチャに加えて、獣人族のリーダーである、半牛半人の「グレイホーン」、
狼人の少年「ガル」と共に、ダンジョンへ冒険に行くようになります。

ご存じのように、ダンジョンの最下層には「どんな願いもかなう魔珠」があると言い
ます。チャチャたちも、なにか「願い」を持っているようですが——。

だんじょん商店会とは

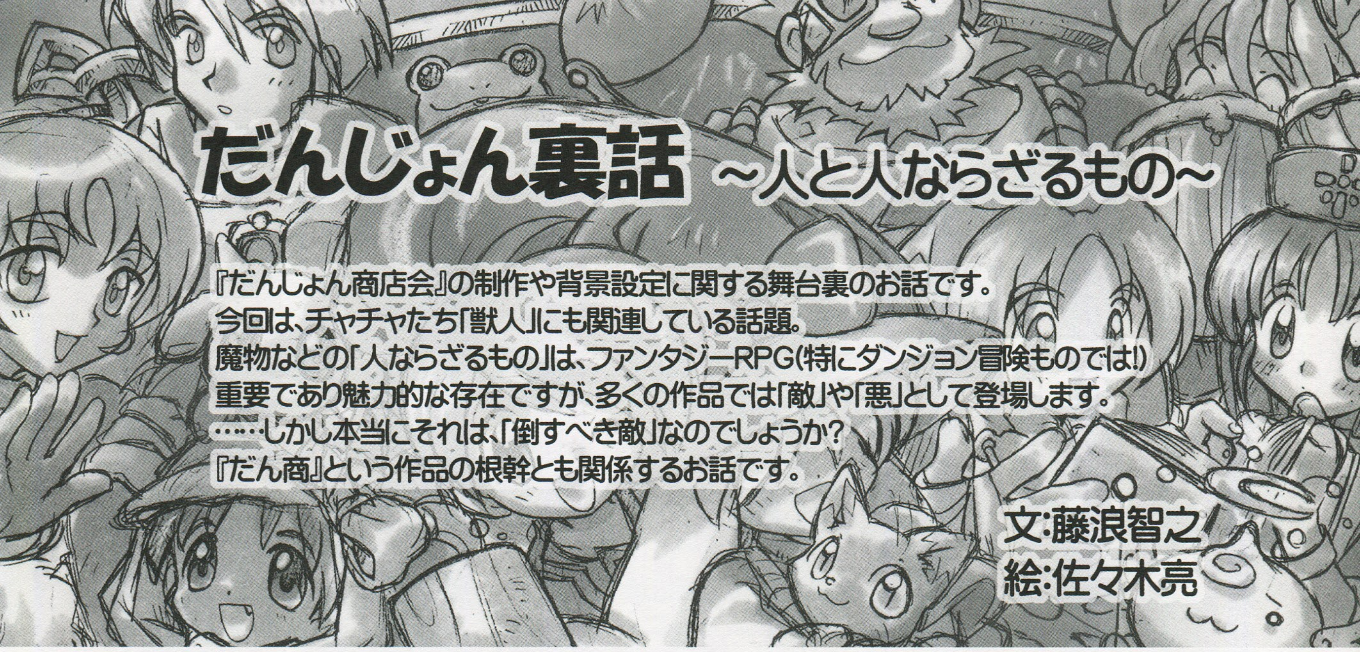
『だんじょん商店会』は、1998年に発売された、プレイステーション用ゲームソフト。
プレイヤーは、「ダンジョンがある街」にやってきた、「道具をあつかう魔女」となり、冒険者相手の、
道具屋さんを経営します。ダンジョンへ行ってアイテムを集めたり、お店で商売。勇者や騎士、
盗賊や魔王候補などのお得意様と商売すればやがて、いずれかのエンディングへ。
2011年10月から「PSアーカイブス」にて配信。PS3、PSP、PSvitaで、遊ぶこともできます。



魔女としっぽと
ミニスカート
原作：藤浪智之
作画：佐々木亮
獣人グループは
『魔王の間』のラスボスを倒した！
願いをかなえる
お宝もゲットニャ！
森へ帰ってみんなに
見せびらかして
使うニャ！
ぱち
ぱち
チャチャの願いは
『人間になること』
だったな
人間になれば もう
獣人のように
差別を受けることも
あるまい
サベツ？
にゃー？
アタイは いちど
『ミニスカート』を
はいてみたい
だけニャ
今のままでは
シッポがジャマで
うまくミニスカートを
はけないんだニャ……
しばらくしたらまた
獣人にもどる
つもりニャ！
ふり
ふり
くっだんね！
おめー何その？
バッカじゃねーの？
くっだんねーーー!!
くだらなく
ないニャ
ミニスカは
あこがれニャ！
あのー


ミニスカートをはきたいならさ
穴をあけてシッポを通せるようにすればいいんじゃない?
て天才ニャ
まったく気がつかなかったニャ!!
なら願いはもういいニャ
リーダー(グレイホーン)が使ってニャ
コロッ
ふむ
私の願いは『獣人が差別されず誇り高く生きてゆける』ことだった――
――しかしやめておこう
差別する者は消えることはない
だがいっぽうサララさんのように分けへだてなく接してくれる人間もいると学んだ
誇り高く生きてゆけるかは我々しだいなのだと最近わかったよ
リ族長(リーダー)
オレ感動ッス…
というわけでガル、お前が願いを言うがよい
へ?
オレの願い
ぽ
ガルのコト大好きニャー
チッしょーがねぇなあ
ぽ
しょーがねーなー
けっこんニャ
ぽ
ぽん


いやいやいや ねーから!
オレも願いなんて ねーから!!!
ガー
?
——結局 チャチャが 願いを言うことになった
にゃ!
『シッポの出せるミニスカート』を みんなの間で大流行 させてほしいニャ
——心得た だが……
そのアイテム名は 長すぎる…… 具体的には 8文字以内に 収めねばならない……
これだけは 我が力でも 改変できない 世の理——
んーと
くるっ
『しっぽの ミニスカ』に するニャ!!
——心得た
こうして しっぽがあっても はけるスカートは 獣人女性の間で大流行!
獣人たちが おそれられたり 奇異の目で 見られることも 減ったとか……
おまけに サララの店で 売り出した フェイクしっぽ付き 『しっぽのミニスカ』も大流行!
ネコミミと一緒につける 獣人ファッションブーム到来!
チャチャの願いが 幸運を呼んだって? ぐうぜんじゃない?
ウチの店は もうかったから 別にいいけどさ……
にゃー
おしまい



だんじょん裏話 ～人と人ならざるもの～

『だんじょん商店会』の制作や背景設定に関する舞台裏のお話です。
今回は、チャチャたち「獣人」にも関連している話題。
魔物などの「人ならざるもの」は、ファンタジーRPG(特にダンジョン冒険ものでは!)
重要であり魅力的な存在ですが、多くの作品では「敵」や「悪」として登場します。
……しかし本当にそれは、「倒すべき敵」なのでしょうか？
『だん商』という作品の根幹とも関係するお話です。

文:藤浪智之
絵:佐々木亮

●魔物もお得意さま？

『だんじょん商店会』には、魔王候補生アイオン率いる「魔王グループ」を筆頭に、吸血鬼ブラム伯爵たち「伯爵グループ」、ドラゴンと共生するドラゴンライダーたち「ドラゴングループ」といった、「ふつうなら敵モンスター」になるような存在も、お店のお得意さまとして登場しています。猫娘チャチャたち「獣人グループ」もそのひとつです。

これはそもそも、『だんじょん商店会』というゲームが、「勇者とも魔王とも商売できる」というコンセプトであったためです。

それぞれのグループは、同じ「魔」といっても、それぞれ意味も生き様も異なります。

「魔王グループ」：魔王候補生アイオン率いる魔族たち。彼らは魔王を頂点とする**「闇のもの」**で、ダンジョンの魔王を倒し自らが次の魔王になることを望んでいます。毒によって回復したり、呪いのアイテムを好むなど、まさに性質から逆の存在です。

勇者少女アスカ率いる「勇者グループ」が、王道的な主人公というなら、その反面存在である彼らは、裏の主人公といえるでしょう。

「伯爵グループ」：ブラム伯爵率いる夜の種族。彼らは邪悪というわけではなく**「夜のもの」**。「価値観が『昼に生きる者』と逆」という存在です。元々ストーリー上は「主人公に一方的に惚れているキャラ」という位置づけで「性格も容姿も悪いわけではないがオカシイ」存在という意味から生まれた経緯もあります。

彼らにとって、昼と夜、闇と光、は逆転した存在で、「夜を美しいと感じ、昼や太陽は忌むべきものです。ブラム伯爵が「愛する女性に捧げる美しい詩」を作るとオカシイことになる、というわけです。

そんな伯爵サマから「美しい」と言われたサララは、ちょっと複雑かもしれません。

「ドラゴングループ」：ちびドラゴン「クオン」と、ドラゴンライダーの姉弟「ナユタ」「ハルカ」によるグループは、ダンジョンのある山に住む、ドラゴンと共生する民族です。「隠しパーティ」でもある彼らは、最初はダンジョン内の交通手段として登場し、主人公と離れた立場をとっていますが、お得意さまになったり、あるシナリオのイベントを通してその実態がわかってきます。ネタバレは控えますが、いうなれば「本来『魔』ではないが『魔』を取り込んだ」存在であり**「隠れたもの」**といえます。

●獣人～異形のもの

さて、それらに対して、

「獣人グループ」：猫娘チャチャ、狼人少年ガル、半牛半人のグレイホーンからなるこのグループは、半獣半人の「獣人」たちであり、「半分が人」という存在。いうなれば**「異形のもの」**です。

実際にこういった存在があれば、人間は（魔族よりも、吸血鬼よりも）嫌悪という意味で恐れるかもしれません。人は自分と遠く隔たって理解不能な存在にも恐怖しますが、「自分と近くありつつ、しかし異なっている存在」には、別の意味で恐れて嫌悪するからです。

獣人たちのストーリーは、ある意味「人になろうとしてなれない者」や「差別」といった重いテーマを扱っています。

しかし、その中心であるチャチャ自身は、あっけらかんとして難しいことを考えていない、猫のような性格と生き様をしています。

おかげで、獣人たちの物語も重苦しくならず、どこか明るい印象になっている気がします。

チャチャは、『だん商』キャラのなかでも、妙に人気のあるヒロインなのですが、そんなところも理由なのかもしれません。



●したっぱ魔物?

『だんじょん商店会』の初期企画書には、さまざまな「お得意さま」の案が記されていました。

(初期企画には「勇者の卵」「魔王候補生」「見習騎士」「ダンジョン研究家」「女盗賊」など、完成版とほぼ同じ内容のお得意さまが既におり、このゲームの方向性を定めていた一方、「年配戦士」や「へんな老人(お得意さま度があがると、偉大な賢者だとわかる)」などの案もありました)。

そのなかに**「したっぱ魔物」**というお得意さまもいました。「したっぱ魔物」は、「魔王候補生」とある意味対をなす存在で、ダンジョンの「最弱モンスター」としてサララの店に訪れ、お得意さま度が上がっていくと、次第に強い魔物に成長していき、最後は「魔物の国」を作るため、ダンジョンの魔物たちを引き連れて去っていく……というものでした。

思い返してみると、チャチャたち獣人グループのひとつの源泉になっているかもしれません。

●正義はどちらに?

魔物といえば、ダンジョン内のモンスターと、戦闘だけでなく「商談」できるのが『だん商』の大きな特徴です。

一方、ダンジョン内でエンカウントする存在のなかには「戦士」「盗賊」「魔法使い」「僧侶」といった、通常なら「冒険者」である者たちもいます。それどころか主人公と同じ「ダンジョン行商人」まで登場します(アイテムを使って攻撃してきます!)。

彼らは「悪い冒険者」という解釈もできますが、実は、向こうからすれば、こちらが「モンスター」なので攻撃してきているのかもしれません(「吸血鬼」や「魔族」と一緒にいる「魔女」ですからね)。

ちなみに、こういった存在ともゲームシステム上「戦闘も商談もできる」わけで、「モンスターとも商談できる」と同じように、「冒険者とも戦闘ができる」ということでもあります。

『だんじょん商店会』は、そんなふうに、善と悪、モンスターとそうでない存在というのは、相対的なものとして考えられています。人間の冒険者だってこちらを襲ってくればモンスターですし、魔物でも商談の相手になるなら「お客様」なのです。

ダンジョンの奥へ進んでいくと「正義の味方」という存在も現れます。さすがに正義の味方が襲ってくるのはどうかと思ったのか、『だん商』ファンのあいだでは「あれはひょっとして『正義(まさよし)の味方』ではないか?」という冗談もささやかれたりしましたが(笑)……あれは間違いなく「正義(せいぎ)の味方」という名前です。

あちらから見ると、こっちが「悪」——彼はどうやらスペースオペラのような世界からまぎれこんだ存在なので「宇宙怪物(べム)」——なのかもしれません。

●垣根の上の魔女

我々の世界の「魔女」はドイツ語では、Hexeと呼ばれ「垣根の上の女」が語源と言われています。この「垣根」とは「生」と「死」の境界線であるとも言われ、悪い意味での「魔女」という存在、その忌まわしいイメージの元にもなっています(悪魔と取引し、カエルやヘビやはては赤子を材料に怪しい薬を大鍋でつくる「魔女」です)。

しかし、私は「垣根の上」という言葉から、もっと別のイメージを読み取りました。「昼」と「夜」、「人」と「魔」、「此岸(しがん)(現世)」と「彼岸(ひがん)(異界)」——そういったふたつの世界の「境界線」に立ち、どちらも見つめることができる存在。「善」と「悪」というように分けるのではなく、それを相対的に同等にとらえ、どちらとも接することができる。……そんな存在が、自分にとっての「魔女」のイメージになりました。

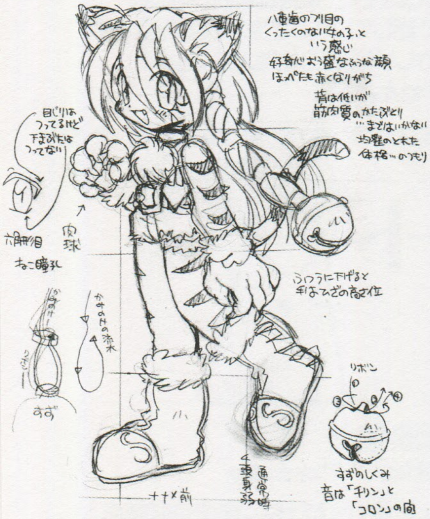
『だんじょん商店会』は、ダンジョンのある世界での商人を主人公にしたRPGですが、単にファンタジーの道具屋というだけでなく「勇者とも魔王とも(あるいは冒険者ともモンスターとも)商売できる」というコンセプトが、企画の当初からありました。そんなゲームだからこそ、主人公も、必然的に「人とも魔とも接すること」ができる「魔女」という存在になったのです。

そういった意味で『だん商』は、主人公から見た世界、ということで、ふたつの世界を等しく扱っています。人や光や勇者の陣営ばかりを肯定するわけではない一方、魔や闇やモンスター側に肩入れして、勇者や人間側を「実は悪」と描いているわけでもありません。

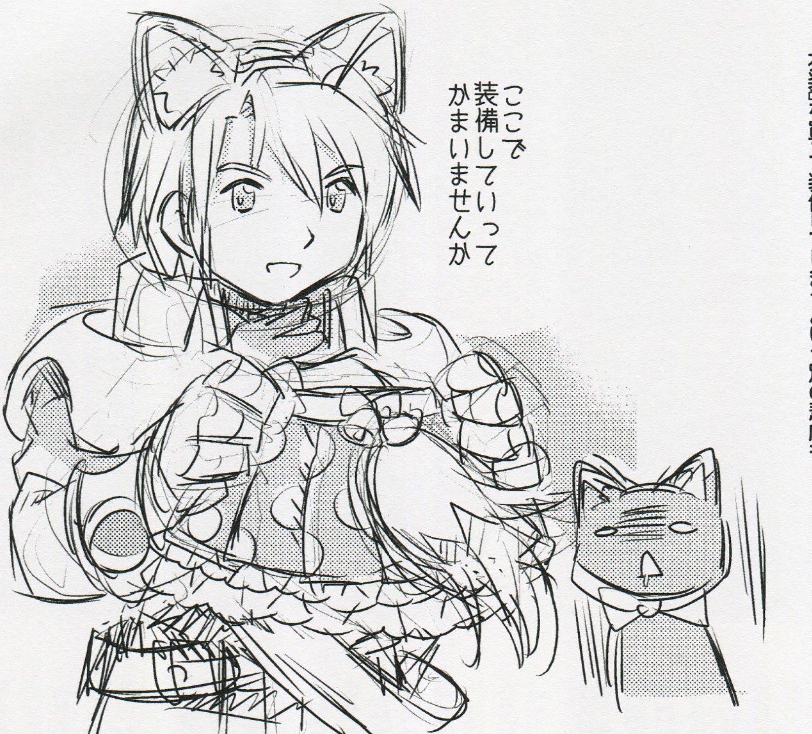
人間にも善人と悪人がいるし、魔物のなかにも善い者も悪い者もいる、というわけです。モンスターは邪悪なだけの存在ではありませんが、だからといって「モンスターは本当はみんな善良な存在」などという甘い考えでダンジョンに潜ったらひどい目に会うことは……実際ゲームをやった方ならば身をもって体験していることでしょう。

そして、魔女たるあなたが、人と魔、光と闇、現世と異界のどちらの道を選ぶかは——ゲームであるゆえに——あなた自身に任されている、というわけです。

さて……あなたは、どちらを選ぶでしょうか?



※開発当時の設定ラフ画より(佐々木亮・作)



「だんじょん裏話・はみだし」

さて『ミニスカート』といえば、避けることができない(笑)「騎士ライアット」の件。実は『だん商』は、全てのアイテムに隠しパラメータとして、アイテム属性が設定されています。「武器」「食品」など、あるいは「かわいい」「渋い」「闇」など。そして(街の無名のお客さんを含め)全てのお客さんには「好む属性」があって、その属性のあるアイテムを買いたがることになります。……と説明すればもうおわかりでしょう。ライアットは実は「かわいい」属性を密かに好んでおり、『ミニスカート』には「かわいい」属性があるのです。そのためにこんな悲劇が……。
そして同様に、「闇」属性を好む、魔王候補生アイオンが、その属性を持つ『黒の花嫁衣装』を買って装備してしまうという別の悲劇も……。

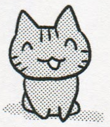
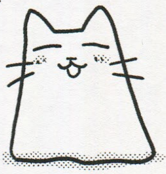
『だんじょん商店会』の作者による、ささやかな手作り記念本。
今回は、獣人グループの、はらぺこ猫娘「チャチャ」のお話でした。いかがだったでしょうか。

さて、近況報告などを。えーと、藤浪の仕事ですが、『進撃の巨人』ゲームブックが出ました!
同人誌じゃなくて、講談社さまからの公式商業の本です。原作ファンの皆様は、書店で見かけたらぜひぜひ。
力を注いだ本になりましたが、舞台は過酷な世界ゆえ、執筆中は登場人物に感情移入するほど辛いときもありました。
そんな意味で、アニメで先日放映された『進撃!巨人中学校』は、癒やしでありましたよ。進撃中のゲームブックも書きたいなあ。
さて! それから、藤浪・文&佐々木亮・絵のコンビ仕事でオリジナル小説『魔王の就職斡旋所に勇者がやってきました。』、白好出版さまより、2016年2月刊行予定です。魔王と勇者の、ファンタジー世界の就活物語。『だんじょん商店会』が好きな人にも、きっと気に入ってもらえると思います。2016年もいろいろ面白いことをしたいので、よろしくです!

2015年は色々ありました。『ガールズ&パンツァー』にいまごろハマったり、散歩をたくさんしたり。
隣の別路線の近くに「コメダ珈琲店」があるのを知り、散歩して何回かいったりもしました。山小屋風のお店のつくりとか、巨大な味噌カツサンドとか、もちろん美味しい珈琲など、とても気に入ってます。そういえば、そこへの散歩コースには、けっこう畑あり雑木林ありなのですが、今回のチャチャのお話も、その散歩中にふたりで話しているとき生まれたものです。
夕暮れ時に歩いているとき、ある林に鳥たちが妙にたくさん集まって鳴いてる、にぎやかしい様子に出会いました。
そんな感じの時間だったから、チャチャのお話が、どこからか聞こえてきたのかもしれません。

おくづけ

魔女としっぽとミニスカート

発行:笹吉横丁&金星楽団
初版コピー誌発行:2015.12.31
オフセット版発行日:2016.1.31

佐々木亮
Twitter : @sasaryou
ウェブサイト『ささでんぶろぐ』
http://sasaryou.seesaa.net/

藤浪智之
Twitter : @tokeneko
ウェブサイト『とけねこ先生の交差点』
http://www004.upp.so-net.ne.jp/tokeneko/



笹吉横丁&金星楽団
2015 WINTER